

포스트-시네마적 미학과 신자유주의 시대의 포스트휴먼

- 〈언프렌디드: 친구삭제〉와 〈서치〉를 중심으로 -

박미영*

목 차

1. 서론
2. 포스트-시네마 시대의 포스트휴먼 주체성
3. 신자유주의적 감정과 신체의 윤리학
4. 〈언프렌디드: 친구삭제〉: 연결성의 역습
5. 〈서치〉: 기억의 양식과 해커적 주체성
6. 결론

〈국문초록〉

이 글은 신자유주의 시대 포스트휴먼 주체성을 검토하면서 영화 속 포스트-시네마적 미학의 가능성을 논의한다. 컴퓨터를 비롯한 새로운 미디어 기술의 발달은 인간에게 확장된 인지 능력과 더불어 네트워킹을 통한 정보 수집능력을 증대시키면서 육체로 대변되는 기존의 사회문화적 한계를 뛰어넘는 포스트휴먼적 감각과 삶의 양식을 제공하였다. 그러나 탈신체화되고 이성적이며 자율적인 포스트휴먼의 경험은 시대와 역사를 초월한 자유주의에 입각한 포스트휴머니즘 논의로 이해하는데 한계가 있다. 가상과 실체는 더이상 분리되어 있거나 대립하는 것이 아니라 주체의 현실을 경험하거나 보완하면서 구성하는 시공간으로 동시대 문화 논리와 절합한다. 특히, 네트워크를 통한 포스트휴먼 주체는 페이스북의 예가 단적으로 보여주듯이 경영자 정신을 바탕으로 자본으로서의 감정과 정보로서의 신체를 강조하면서 구성된다. 다시 말해, 동시대 미디어 문화 속에서 신자유주의와 포스트휴먼 주체성이 만나고 있음을 발견할 수 있다. 따라서, 이 글은 이 새로운 주체

* 한신대학교 강사

성과의 관계 안에서 컴퓨터 스크린의 양식을 미학적 전략으로 사용하는 소위 '스크린 라이프' 장르 영화 <언프렌디드: 친구삭제>(2014)와 <서치>(2018)를 분석하면서 포스트-시네마적 미학을 논의해보고자 한다. 이 두 영화는 다양한 미디어 창들을 컴퓨터 스크린을 통해 재매개하면서 동시대 신자유주의적 포스트휴먼 주체성을 마주하게 하고, 다르게 기억하기를 요청하면서 새로운 주체의 가능성을 보여줄 것이다.

주제어: 포스트-시네마, 포스트휴머니즘, 신자유주의 윤리, 주체성, 연결성, 기억

1. 서론

디지털 기술의 등장과 함께 새로운 영화 양식에 대한 논의는 계속 되어 왔다. 레프 마노비치(Lev Manovich)는 자신의 책 『뉴미디어의 언어』에서 디지털 기술을 활용한 영화들이 루프(loop)와 공간적 몽타주를 통한 불연속적 내러티브 양식을 동시대적 미학으로 부각시킨다고 주장한다. 그는 이것을 키노 아이(Kino-Eye)에서 키노 브러쉬(Kino-Brush)로의 전환, 즉 컴퓨터의 프로그래밍적 특성을 활용한 영화들이 컨티뉴이티를 강조하는 주류 영화의 발전 과정 속에서 억압된 초기 무빙이미지 혹은 애니메이션과 같은 변형과 창조 가능한 시각 문화를 귀환시킨다고 평가한다. 앤 프리드버그(Anne Friedberg)가 언급한 바와 같이, 컴퓨터 스크린 위에서 분산되고 편재하는 포스트-시네마적 경험은 세계를 이해하는 지배적 양식인 원근법적 시점을 해체하고 영화의 미학적 가능성을 확장하면서 새로운 정체성을 구성하는 양식을 제시한다고 할 수 있다.¹⁾

이것은 시각 문화 속 헤게모니의 변화만을 뜻하지 않는다. 톰 거닝(Tom Gunning)이 제시한 매혹의 영화 혹은 어트랙션 시네마(cinema of

1) Anne Friedberg, *The Virtual Window*, The MIT Press, 2006, p.285.

attractions)라는 관점에서 생각해보면, 새로운 미디어로서 초기 영화가 당대 산업화와 근대 도시에 대한 경험과 소외의 정서를 내러티브가 아닌 시각적이고 신체적 충격을 통해 매개하고 구축하는 역할을 했듯이, 컴퓨터화된 다양한 스크린들의 경험은 미학적 가능성이자 동시대의 정서를 신체적 경험을 통해 매개하고 구축한다고 볼 수 있을 것이다. 특히, 이미지 합성, 검색, 업로드 등 컴퓨터 스크린의 조작 가능성은 축적적 경험과 더불어 사용자에게 참여라는 어트랙션을 제공하고 참여적 주체라는 자리를 신체적 경험으로 구축한다.²⁾ 이 참여적 주체의 자리는 이후 논의할 자유주의에 입각한 포스트휴머니즘 논의와 일맥상통하기도 한다. 그러나, 필자는 이 새로운 참여적 주체가 신자유주의라는 시대적 윤리를 체화하는 주체이기도 하다는 점이라는 점에 주목한다. 그리고 이를 바탕으로, 컴퓨터 스크린의 양식을 미학적 전략으로 사용하는 포스트-시네마적 영화들을 분석해보고자 한다.

2000년대 초반 컴퓨터의 등장과 새로운 영화 미학에 대한 연구는 새로운 시공간의 탄생이라는 관점에서 논의되었다. 데보라 튜더(Deborah Tudor)는 <타임 코드 Time Code>(2000)나 <헐크 The Hulk>(2003)처럼 하나의 화면에 여러 스크린을 동시적으로 전시하거나 만화처럼 여러 레이어를 배치하는 전략의 미학적 효과는 컴퓨터 사용에서 경험하는 다중스크린의 경험을 환기한다고 지적한다.³⁾ 창밖의 이음매 없는 현실을 보는 주체가 아니라 주어진 정보를 끊임없이 재구성하고 해체하는 주체의 자리를 대중 영화가 재매개하고 있다는 것이다. 이에 반해, 최근 등장하고 있는 디지털 혹은 데스크톱 호러/스릴러라 불리는 영화들은 탈물질화, 탈신체화라는 포스트

2) 마노비치가 지적한 바와 같이, 상호작용성 (interactivity)는 새로운 미디어의 특성이라고 보기 어렵다(『뉴미디어의 언어』 1장 참고). 필자는 컴퓨터 스크린이 사용자에게 주는 조작과 네트워킹 가능성을 강조하기 위해 능동적 혹은 상호작용적 주체라는 용어 대신 참여적 주체로 표현하기로 한다.

3) Deborah Tudor, "The Eye of the Frog: Questions of Space in Films Using Digital Processes," *Cinema Journal* 48, No.1, Fall 2008, pp.90~110.

휴먼 주체를 지향하는 주류문화적 압력에 대한 반작용 혹은 두려움으로 이해할 수 있다. CCTV와 같은 감시카메라의 이미지를 활용한 파운드푸티지 영화 <파라노말 액티비티 Paranormal Activity 1~4>에서부터 컴퓨터 스크린의 이미지를 활용한 <에밀리에게 일어난 이상한 일 The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger> (2012), <더 덴 The Den> (2013), 그리고 <언프렌디드: 친구삭제 Unfriended> (2014)와 같은 영화들이 그 예라 하겠다. 이 영화들은 새로운 미디어 기술에 대한 공포를 드러낸다. 그러나, <비디오드롬 Videodrome>(1983)에서와 같이 기계-미디어가 중독, 환각, 세뇌를 통해 인간의 신체를 탈취하고 변형하는 종류의 위협에 대한 두려움과 다르다. 이 영화들이 보여주는 공포는 외부를 감시할 수 있고, 타인에게 자기 자신을 표현할 수 있는 능력을 부여하는 기능성의 미디어가 자신의 통제를 벗어나 자기 자신마저 상품화, 타자화하게 만드는 것에 대한 문화적 반응에서 비롯된다고 볼 수 있다. 또한, 이 두려움은 미디어 기술을 통해 구축되는 주체성이 자유주의적 포스트 휴머니즘이 주장한 대로 무한대의 자유를 누리는 패턴으로서만 존재할 수 없다는 캐서린 헤일스(Katherine Hayles)의 지적과 통하는 면이 있다. 즉, 탈신체화가 고정되지 않는 자유로운 정체성의 생성과 변형된다는 점에서 신체에 의해 제약받는 기존의 정체성 문제를 뛰어넘을 수 있다고 논의되었지만, 명멸하는 기표로서 주체성 역시 시공간의 특수성을 체현한다는 것을 폭로한다. 따라서, 포스트-시네마 시대의 인간과 비-인간(컴퓨터)의 네트워킹이라는 조건은 이제 포스트휴먼 주체성의 문화적 구성 요소로서 재고될 필요가 있다. 달리 말하면, 포스트-시네마적 경험이 구축하는 포스트휴머니티는 자유주의적 자아를 추구하는데 그치지 않고 동시대 자아 정체성을 구성하는 방식에 대한 문화적 징후, 혹은 자아와 타자를 경험하는 동시대적 방식에 대한 징후로서 고찰해 보아야 한다. 따라서, 이 글에서는 최근에 주목받은 <서치 Searching>와 <언프렌디드: 친구삭제 Unfriended> (이하 언프렌디드)를 분석해보고자 한다.

2014년 미국에서 개봉한 <언프렌디드>는 그룹 화상 채팅 창에 초대된 친구들의 의문의 죽음을 컴퓨터 스크린 양식을 통해 보여주면서 디지털 시대 심각하게 발생하는 사생활 폭로에 대한 복수를 표현한다. 2018년 개봉하여 한국에서도 크게 주목을 받았던 <서치>는 실종된 딸 마고를 찾는 아버지 데이비드의 심리적 여정에 관객을 초대하면서 서스펜스를 자아낸다. 노트북을 비롯한 각종 전자기기 스크린 이미지들을 통해 마고의 실종과 그에 대한 실마리 찾기 과정 속에서 관객은 데이비드 함께 실시간으로 브라우징하고, 클릭과 타이핑하는 경험을 하게 된다. 이와 같은 시각적 경험은 이 두 영화의 프로듀서였던 티무르 베크맘베토프(Timur Bekmambetov)가 말한 소위 ‘스크린 라이프’ 장르⁴⁾ 즉, 타인의 스크린을 통해 그 사람의 심리를 표현하는 새로운 영화적 양식의 가능성을 보여준다. 또한, 다양한 인터페이스를 넘나드는 경험은 모더니즘적 사유의 촉발 기제라기보다는 새로운 몰입기제로서 과잉된 이미지들을 표피적으로 감각하면서 관객을 도취시키는 새로운 스펙터클로 평가되기도 하였다.⁵⁾ 다른 한편으로, 개인화된 동시대 미디어 환경 속에서 지금-나와 거기-당신을 가깝게 응시하는 쌍방향 인터페이스 경험을 매개하는 영화적 양식으로 평가받기도 하였다.⁶⁾ 이러한 매체 경험적 분석을 넘어 이 글은 포스트-시네마적 영화 미학과 미디어 기술 변화와 함께 새롭게 등장하고 있는 주체성과의 관계에 대해 논의할 것이다. 이는 새로운 시각적 양식이 동시대의 주체성을 매개하고 구축한다는 관점에서 동시대 영화의 포스트-시네마적 미학과 신자유주의적 윤리 속에 구축되는 포스트휴먼적 주체성에 대해 재고할 기회가 될 것이다.

4) Tatiana Siege, ‘Screen Life’ Films May Be the Next (Cheap) Genre Craze,’ *The Hollywood Reporter*, August 23, 2018. <https://www.hollywoodreporter.com/news/screen-life-films-may-be-next-cheap-genre-craze-1136510>

5) 이주봉, 「디지털 테크놀로지 시대의 영화 커뮤니케이션 전략으로서 미장아범: <킹 아서: 제왕의 검>과 <서치>를 중심으로」, 『영화연구』 80, 2019, 79~120쪽.

6) 이수진, 「개인화된 영상-Searching의 이미지 기억과 라이브스트리밍」, 『기호학연구』 제59집, 2019, 181~205쪽.

2. 포스트-시네마 시대의 포스트휴먼 주체성

셰인 덴슨(Shane Danson)과 줄리아 레이다(Julia Leyda)가 정의한 바와 같이, 포스트-시네마적인 것은 기존의 지배적인 영화적 경험과는 다른 급진적인 시지각적 변화에 국한되지 않고, 내재되어 온 문화적 형식들과 주체의 다양한 표현 양식들에 대한 논의를 촉발시키고 체화된 감각들을 재구성하는 새로운 문화 논리로 이해할 수 있다.⁷⁾ 우선, 포스트-시네마 시대의 문화 논리는 초기 사이버네틱스 이론에서 논의되었던 분열되고 조작 가능한 자아의 다양한 정체성과 연결지어 생각해 볼 수 있다. 네트워크로 연결된 가상 공간에서의 정체성의 조작 가능성은 기계와 인체와의 결합을 의미하는 사이보그처럼 소유에 기반한 개인주의적 관점을 넘어 신체 없는 혹은 신체의 한계를 벗어난 의식의 차원으로 자신의 존재 방식을 이해하는 자유주의적 포스트휴머니즘을 강화한다. 그러나, 진잉 리(Jinying Li)는 초편평성(superflatness)이라는 시각 문화적 현상에 대한 논의를 통해 이러한 자유주의적 포스트휴먼 주체성의 한계를 지적한다. 리는 루이뷔통과 일본 아티스트 무라카미 타카시의 협업으로 만들어진 부유하는 눈과 루이뷔통의 로고가 평면 위에 함께 배치된 디자인에 드러나는 평면성이 단지 우키요에와 같은 일본의 전통 예술 양식의 현대적 응용을 넘어 동시대 컴퓨터 사용자의 새로운 문화적 논리를 드러낸다고 말한다.⁸⁾ 리는 페이스북을 예로 들면서, 페이스북 사용자가 자기 자신을 페이스북 담벼락(Facebook Wall, 지금의 Timeline)이라는 평면적 공간 위에 탈중심화된 주체로 재구성하고, 새로운 보기의 방식으로서 자유롭게 움직이며 부유하는 포스트휴먼적 시선/응시(posthuman gaze)를 유발하는 디지털화된 평면적 스크린을 통해, 끊임

7) Shane Danson and Julia Leyda, "Perspectives on Post-Cinema: An Introduction," in *Post Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, eds. Shane Danson and Julia Leyda, Reframe books, 2016, p.2.

8) Jinying Li, "From Superflat Windows to Facebook Walls: Mobility and Multiplicity of an Animated Shopping Gaze," *Mechademia* 7, 2012, pp.203~221.

없이 쇼핑하고 소비하는 주체로서 구성되는 점에 주목한다. 즉, 리사 아커발(Lisa A°kervall이 지적하듯이, 동시대 포스트휴먼적 경험은 컴퓨터와 같은 포스트-시네마적 장치(postcinematic dispositif)를 통해 표현되고 구축되는 것이다.⁹⁾ 나아가, 리는 컴퓨터 사용자가 시각적으로 경험하게 되는 겹쳐진 창들과 깊이의 상실(depthlessness)은 데이터로서 존재하는 주체를 촉발하면서 다른 사람의 데이터를 소비하면서 동시에 자기자신을 데이터-상품으로 전시하는 주체를 구성한다고 주장한다. 여기서 중요한 것은 원근법적 시선의 논리에서 벗어난 탈중심화된 자유로운 포스트휴먼적 시선이 소비주의에 포섭되면서 자기소외적인 주체 구성의 조건이자 자기소외적 존재 방식을 체화하는 양식이 된다는 점이다. 자유주의적 포스트휴먼 주체성은 소비주의에 포섭되기 쉬울 뿐 아니라 끊임없이 자기 자신의 정체성을 만들어 낼 수 있다는 참여적 특성을 강조하면서 신체로 대변되는 현실적인(사회문화적, 물질적) 한계와 경계들을 무시하거나 부정하게 된다. 이런 맥락에서 헤일스는 포스트 휴먼 주체는 비물질화된 초월적 존재가 아니라 컴퓨터 스크린을 조작하는 신체와 새로운 기술과의 만남 속에 생성되는 역사적 구성체로(emergent entity)로서 이해되어야 한다고 주장한다. 특히, 네트워크를 기반으로 한 컴퓨터 스크린 작동 경험은 현존/부재의 경험보다 패턴과 임의성의 경험을 강조하면서 점차 데이터는 인간화되고 주체성은 컴퓨터화된다고 주장한다.¹⁰⁾

이 발생적이고 유동적인 포스트휴먼 주체성은 대안적 존재 방식의 가능성인 동시에 신체적 참여를 통해 동시대 이데올로기적 존재 방식을 발생시킨다. 웬디 진(Wendy Hui Kyong Chun)은 컴퓨터 소프트웨어가 이데올로기와 유사한 방식으로 작동한다고 주장한다. 즉, 기계적(구조적)으로 사용

9) Lisa A°kervall, "Networked selves: Ryan Trecartin and Lizzie Fitch's postcinematic aesthetics," *Screen* 57:1, Spring 2016, pp.35~51.

10) 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트 휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학 정보 과학의 신체들』, 허진 옮김, 플래닛, 2013, 85쪽.

자는 코딩에 의한 통제와 규칙에 따라 움직이게 되어있지만, 소프트웨어가 주는 선택과 명령의 기능은 사용자로 하여금 자신이 통제와 창조를 가능하게 한다고 여기게 된다. 이는 사실상 신자유주의가 사회 정치적 현실의 모순과 갈등을 해결하는 방식과 닮아있다. 알렉산더 갤로웨이(Alexander Galloway)는 그녀의 주장을 확장하여 소프트웨어 자체가 특정 이데올로기적 의미를 지니는 것이 아니라 사회적인 것과 해석의 행위와 함께 알려고 리적으로 작동하면서 정치적인 것, 이데올로기적인 것이 된다고 지적한다.¹¹⁾ 결국, 갤로웨이는 컴퓨터 스크린과의 상호작용에서 발생하는 시각적이고 촉각적인 경험은 영화적 경험이 제기하는 존재론적 질문 즉, 보는 자(a viewing self)와 보여진 세계(a world viewed)와의 관계에서 발생하는 진실과 거짓의 문제보다는 행위자(one doing something to the world)의 실행 규범으로서 윤리 문제를 발생시킨다고 주장한다. 이런 관점에서 본다면, 네트워크화된 포스트휴먼은 신체적 참여를 통해 발생하는 우연적 주체이면서 다른 한편으로 끊임없이 자신의 이미지를 생산하고 관리하는 자기계발과 자기관리의 실천과 연결 지어 그 주체성을 논의해 볼 수 있다. 다음 절에서 이 실행 규범으로서 윤리 문제를 구체적으로 논의해 보겠다.

3. 신자유주의적 감정과 신체의 윤리학

끊임없는 자기계발과 자기관리의 실천은 올리비에 브이롤(Olivier Voirol)가 지적한 것처럼 인정투쟁이라는 감정의 모델로 이해할 수 있다.¹²⁾ 브이롤은 악셀 호네프(Axel Honneth)의 말을 인용하면서, 자아가 타자의 인정 과정에서 탈중심화되고 타인에게 사회적 가치를 부여하게 되는데, 디

11) Alexander Galloway, *The Interface Effect*, Polity, 2012, p.76.

12) 올리비에 브이롤, 『디지털 자아: 인정과 소외』, 『WEST END 베스텐트 2013/1』, 연구모임 사회비판과 대안 편저, 사월의 책, 2013, 211~237쪽.

디지털 공간에서 매개되는 인정의 과정은 타자의 인정뿐만 아니라 자기 자신을 행위 주체로 인정받고 있다고 느끼게 한다고 설명한다. 이렇게 매개되는 인정의 과정은 또한 특정 사이트나 커뮤니티에서 자기표현을 통해 자기인정을 경험하기보다 다양한 디지털 공간, 예를 들면 소셜 미디어 플랫폼에서 친구와 지지자의 양적 표기를 통해 자신에 대한 인정을 경험하게 한다. 이는 동시에 타자, 집단, 그리고 자기 자신으로부터의 소외를 낳는다고 지적한다. 자칫 이것은 컴퓨터 스크린의 인터페이스 구성의 논리, 즉 기술적 폐해로 이해되기 쉽다. 그러나, 반대로 왜 이러한 인정의 표현 양식이 사회적으로 지배적인 양식으로 자리 잡았는가라고 바꾸어 질문한다면, 네트워크화된 스크린을 통한 인정 투쟁의 모델은 신자유주의적 주체성과의 관계에서 논의될 수 있을 것이다.

신자유주의는 1970년대 이후 등장한 경제정책으로 자유 시장을 통한 경제성장을 표방한다. 토마스 림케(Thomas Lemke)는 시장의 자유가 경제적 성장을 가져온다는 믿음은 단지 정책적 기조에 그치지 않고 그에 순응하는 새로운 주체들을 구축하는 하나의 통치 전략으로 파악한다. 이에 더하여, 웬디 브라운(Wendy Brown)은 신자유주의라는 통치성 하에서 두드러지는 경영자적 주체의 등장을 비판적으로 논의한다. 신자유주의적 사회에서 시장의 논리 밖에 놓여있어야 할 윤리성은 훼손되고, 민주주의가 표방하는 자유는 오직 자본을 위한 시장의 자유로 귀결된다. 이러한 사회가 낳은 경영자적 주체는 삶의 모든 측면을 잠재적 자본으로 간주하고, 투자 대비 이익의 논리로 가치를 인식한다. 자본을 축적할 자유가 주어진 만큼 그 책임도 오롯이 개인에게 있다는 신념은 사회 구조적 문제에서 비롯된 불평등과 같은 문제조차도 개인의 실패로 돌린다. 따라서, 조나선 크래리(Jonathan Crary)가 지적했듯이, 경쟁적이고 자기의존적인 경영자적 주체는 끊임없이 이성적으로 판단하고 활동하면서 자기 자신의 가치를 생산해 내야 하는 잠 못드는 불면증적 주체이기도 하다.¹³⁾

불면증적 주체에게 감정 역시 시장의 이성애 따라 인정 투쟁에서의 승리

를 위해 처리되어야 할 대상이다. 에바 일루즈(Eva Illouz)가 말한 감정 자본주의도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.¹⁴⁾ 일루즈는 직장 내에서 원만한 관계를 유지하는 의사소통 능력은 인맥관리를 위한 감정 조절을 요청한다고 지적한다. 또한, 리얼리티 쇼에서 자신의 힘들었던 과거, 마약에 빠져 있다거나 어린 시절 성폭행으로 인한 트라우마 등을 고백하는 행위는 과거에 대한 반성 혹은 애도의 감정보다는 그러한 어려움을 극복한 ‘현재의 나’라는 인정 투쟁 혹은 자아실현의 내러티브로의 전환을 강조한다. 따라서, 감정을 인정 투쟁을 위한 자본으로 활용하는 실천은 신자유주의적 윤리에 충실한 감정의 아비투스라 할 수 있겠다. 브야롤이 지적한 컴퓨터 스크린 위에서 경험하는 인정과 소외의 모델은 신자유주의적 감정의 아비투스와의 그리 다르지 않다. 포스트-시네마적 다중 스크린 경험은 구성하는 주체성은 신자유주의적 경영자 정신과 감정 표현의 양식과의 관계 속에 놓여있다고 할 수 있다.

이러한 신자유주의적 윤리는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 말한 통제사회(the societies of control)의 신체 윤리학과도 상응한다. 미셸 푸코(Michel Foucault)가 말한 훈육사회(the disciplinary society)에서는 공장과 같은 폐쇄적 공간에서의 시계 등을 통한 규범적 통제를 기반으로 순응하는 주체들을 생산하고 권력을 유지하지만, 컴퓨터를 기반으로 한 통제사회는 개방된 공간에 흘러들어오는 흐름을 관리하면서 사실상 주체들을 통제하고 지배한다.¹⁵⁾ 통제사회의 주체는 더이상 공장의 노동자들처럼 특정 시공간에 매여 요구되는 작업을 수행할 필요가 없다. 그들의 신체는 주체의 욕망(이자 자본의 욕망)에 따라 끊임없이 접속하고 검색하면서 정보를 생산하거나 획득-소비하면 된다. 이 과정에서 헤일스가 말한 발생적 존재의 실체로서 신

13) Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso, 2014, pp.17~20.

14) Eva Illouz, *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*, Polity, 2007.

15) Gilles Deleuze, "Postscript on the Societies of Control," *October* Vol. 59 Winter, 1992, pp.3~7.

체는 정보의 저장고로 폄하된다. 이러한 통제사회의 신체 윤리학은 겔로웨이의 미국 텔레비전 드라마 <24> 분석에서 잘 드러난다. 이 드라마는 24시간 안에 정치인 암살 테러를 막는 임무를 수행하면서 동시에 납치된 가족을 구출해야 하는 국가 대테러 요원의 이야기를 다룬다. 여기서 등장인물들의 신체는 데이터베이스로서 정보적 가치를 지니고 있을 때만 살아남을 가치를 얻는다. 또한, 정보를 말하지 않거나 잘못된 정보를 통해 주인공을 위협에 빠뜨린다는 점에서 신체는 자유로운 데이터의 흐름을 방해하는 한계로서 재현된다. 이처럼, 신체는 의미 발생적 실체라기보다는 임무 수행을 위해 필요한 정보를 지닌 활용 가치가 있는 자원으로 그 가치가 축소되면서 네트워크화된 삶의 신자유주의적 윤리를 담보하는 알레고리가 된다.

다른 한편으로, 웬디 전은 네트워크화된 삶의 양식은 실시간적 책임과 임파워먼트를 제공하면서 새로운 습관을 형성하는 능력을 빼앗고 예전과 같은 상태로 머물기 위한 업데이트의 습관을 강조한다고 지적한다.¹⁶⁾ 습관은 과거를 미래에도 유지하기 위한 전략이지만, 위기에 부딪힐 때 변화하면서 새로운 습관을 형성하는 능력이기도 하다. 그러나 네트워크적 삶, 예를 들면 소셜 미디어에서의 삶은 업데이트 통해서만 존재감을 유지할 수 있다. 네트워크가 발생시키는 위기는 정보의 흐름이 멈출 때 발생하므로, 끊임없는 업데이트만이 위기를 극복하고 현재를 유지하는 습관이 되는 것이다. 결국, 발생적 신체는 접속의 습관을 수행하는 신체로 남게 되고, 그 결과 소멸되지 않는 정보로서의 죽지 않는 가상 신체를 구축하게 된다. 그리고 이렇게 삭제 불가능한 정보로서의 가상 신체는 다른 방식으로 기억하기를 저해한다.

정리하면, 포스트-시네마적 미디어 경험이 구축하는 포스트휴먼 주체성은 신자유주의적 경영자 정신에 입각하여 인정 투쟁의 감정 윤리 그리고 정보적 가치로서의 신체 활용 윤리와 절합한다. 따라서, 포스트-시네마적

16) Wendy Hui Kyong Chun, *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*, The MIT Press, 2016.

미학을 활용한 영화들 속에서 이 신자유주의적 포스트휴먼 주체성이 어떻게 표현되고 동시에 문제제기 되는지 살펴보기로 하겠다.

4.〈언프렌디드〉: 연결성(connectivity)의 역습

〈언프렌디드〉는 여섯 명의 친구들의 스카이프 채팅방에 프로필 사진이 등록되지 않은 정체불명의 아이디 ‘빌리’가 등장하면서 시작한다. 친구들은 그룹에서 제외시켜도 사라지지 않는 이 아이디가 익명으로 업로드된 자신의 수치스러운 동영상 때문에 자살한 로라 반스의 페이스북 계정에서 생성된 것임을 알게 된다. 빌리는 누가 로라 반스의 동영상을 업로드했는지 추궁하면서 여섯 명의 숨기고 싶은 비밀을 하나씩 폭로한다. 그들은 이 협박성 메시지가 누군가의 장난이라고 믿고 싶지만, 빌리의 질문에 답하지 않거나 친구 삭제를 시도하면 죽게 된다는 메시지가 실현되면서 점차 로라의 복수를 현실로 받아들이게 된다. 이 영화는 동영상을 촬영하고 업로드한 로라의 가장 친한 친구 블레어의 컴퓨터 화면 위에 전시되는 그룹 화상 채팅창, 휴대폰 문자창, 그리고 웹사이트 창 등의 포스트-시네마적 이미지를 통해 스토리를 전개해 나간다. 언뜻 보기에 남의 사생활 혹은 비밀을 폭로한 대가로서 죽음의 공포를 보여주는 것 같지만, 그런 기대로 본다면, 이미 상당수의 관객들이 불만을 토로한 바와 같이, 잔혹한 살해의 과정이 대부분 생략되어 있다는 점에서 공포감이 미흡하게 느껴질 것이다.

사실 이 영화의 포스트-시네마적 이미지들은 네트워크적 삶이 주는 비연결(disconnection)의 불가능성을 환기하면서 공포감을 불러일으킨다. 우선 그 불가능성을 드러내기에 앞서 〈언프렌디드〉는 연결성의 매혹과 규범을 살펴보자. 영화는 로라의 사망 일주년이 되는 날, 블레어가 라이브 리크(LiveLeak)라는 사이트에 업로드 되어있는 로라의 자살 당시 영상과 그녀를 죽음으로 몰아간 술에 취한 로라의 영상을 보는 것으로 시작된다. 그리

고 곧 블레어의 남자친구 미치가 스카이프로 전화를 걸어온다. 블레어와 미치의 화상채팅 장면은 연결성의 매혹을 잘 드러낸다. 미치는 장난스럽게 진짜처럼 보이는 장난감 칼로 블레어를 위협하면서 상의를 탈의하라고 요구한다. 스크린 너머의 칼은 설사 진짜라고 하더라도 위협이 되지 않았겠지만, 블레어는 미치에게 겁먹은 체하며 말한다. “너는 폭력적일 때 썩시해.” 이 장면은 미치가 타인을 위협함으로써 자신의 파워와 권위를 획득하거나 확인할 수 있게 된다는 점에서 네트워크적 삶의 매혹이 타자에 대한 폭력성에서 비롯됨을 암시한다. 이 타자에 대한 폭력성과 연결의 매혹은 또한 로라의 동영상에 대한 반응에서 드러난다. 술에 취한 로라가 무방비하게 배설하는 동영상을 본 소셜미디어 친구들은 로라를 혐오하는 말들을 댓글로 달면서 하나의 공동체를 이룬다. 이 네트워크 상의 공동체는 연대와 협력이 아닌 배제와 위협을 통해 자신의 자리를 보장하는 방식으로 유지되기 때문에 계속해서 새로운 폭로의 대상이 필요로 한다. 이는 자기 자신의 인정을 확보하기 위해 끊임없이 자기와 타자를 생산해야한다는 점에서 앞서 논의한 신자유주의 세계의 불면증적 주체성의 규범과 맞닿아 있다. 이 영화의 마지막에 블레어의 비밀, 즉 자신이 로라의 동영상을 업로드한 장본인이라는 사실이 폭로되었을 때 비난의 댓글이 달리는 스크린의 모습은 바로 이러한 폭력적인 연결성의 규범을 보여준다.

연결성의 매혹과 규범 뒤에 숨겨진 비연결의 불가능성이라는 폭력성은 빌리라는 아이디와의 접촉을 끊어낼 수 없다는 점을 통해 드러난다. 빌리가 제시한 ‘진실(Never Have I ever..)’ 게임이 진행되면서 여섯 명은 제한된 시간 내에 자신의 비밀을 스스로 폭로(인정)하게 되고, 나머지는 비밀의 당사자를 비난하면서 잠시나마 안도감을 얻게 되는 순환적 경험을 계속한다. 또한, 게임을 거부하거나 신고하려는 자는 의문의 살해를 당하게 되는데 그 잔혹한 살해 장면은 피해자의 신체적 고통을 전달한다. 이는 마치 명멸하는 기표로서 존재하던, 비물질화된 네트워크적 주체의 기반에 신체가 있음을 상기시키는 듯하다. 그러나, 이 신체적 고통은 버퍼링으로 제대로 재현되지

않고 아주 잠깐 등장할 뿐이다. 버퍼링으로 멈춰버린 자체를 강조하는 연출은 참혹한 시체를 통해 신체적 죽음보다 오히려 네트워크적 삶의 오류 혹은 중단을 느끼게 한다. 따라서, 살해 장면이 화상 채팅창의 노이즈 화면-연결 불가능-으로 마무리되는 것은 공포스럽기보다 오히려 끊임없이 실시간으로 존재해야 한다는 규범의 공포로부터 탈출한 것처럼 보인다. 이는 연결성의 매혹과 규범을 따르는 주체에게 실질적인 공포는 연결될 수 없음이 아닌 연결성을 거부할 수 없다는 현실이 주는 두려움과 신자유주의적 불면 증적 주체성과의 단절 욕망이라는 동시대의 문화적 무의식이 발현한 것인 지도 모른다.

다른 한편으로, 포스트-시네마적 이미지들은 실시간의 존재감을 경험하는 연결성의 매혹을 제시한다. 화상채팅은 녹화하지 않는 한 기본적으로 기록과 보존보다는 동시적 접속을 화상채팅 창에 비친 상대의 얼굴의 등장으로 경험하게 한다. 이렇게 강조된 동시성은 바로 지금 내가 보고 있음의 경험이기도 하다. 이 실시간적 존재감의 경험은 끊임없이 다음 순간에 의해 대체되는, 기억과 반성이 요청되지 않는 휘발적 시간의 경험이다. 빌리가 여섯 명의 친구들을 협박하면서 시작한 게임은 과거에 무엇인가를 해 본 적이 있음을 고백하게 한다. 즉, 실시간의 경험은 기억을 소환해야지만 유지될 수 있게 된다. 따라서, 과거에 대한 고백을 통한 보복은 역으로 실시간 존재감의 규범이 반성적 기억을 억압하고 있음을 암시한다. 그리고, 로라의 죽음은 네트워크 공동체에 의해 ‘술에 취해 바지에 실레한’ 로라로 영원히 기억될 수 밖에 없음, 다시 말해 자신이 새롭게 기억될 방법이 없다는 절망이 낳은 비극이다. 이렇게 타자에 대한 폭력적인 기억의 방식에 대해 빌리라는 아이디로 나타난 로라는 연결성의 규범이 생산하는 타자가 소멸되지 않는 정보, 즉 좀비적 주체로 존재하게 함을 보여준다. 다른 기억의 방식을 억압하고 특정 데이터-이미지로 기억을 영구히 고착화하거나, 휘발적인 이미지로서의 기억하기라는 두 가지 지배적인 기억의 양식에 대한 보복은 신자유주의적 인정투쟁 양식에 대한 보복이라 하겠다.

5.<서치>: 기억의 양식과 해커적 주체성

<서치>는 딸에게서 걸려 온 세 번의 부재중 통화가 시발점이 되어 알게 된 마고의 상실감을 서사화하면서 신자유주의적 시대의 연결성이 포섭하지 못한 감정의 영역을 드러낸다. 이는 컴퓨팅과 네트워킹이 일상화되면서 변화된 기억하기의 방식, 즉 동시대 포스트휴먼적 기억의 방식에 대해 문제를 제기하는 것이기도 하다. 우선, <서치>에서 마고의 어린 시절 기억과 어머니가 암으로 사망하기까지의 과정은 컴퓨터의 다양한 프로그램 기능을 통해 압축적으로 전시된다. 이는 마치 개인의 기억이 구성되고 아카이빙되는 과정처럼 보이기도 한다. 컴퓨터에 데이비드의 계정으로 로그인된 컴퓨터에 마고의 로그인 계정이 생성되고, 아내 파멜라의 암 투병 과정이 녹화되어 저장된다. 파멜라의 계정으로 로그인된 스크린에는 마고의 폴더가 생성되고 그녀의 성장이 녹화되어 저장된다. 마고의 계정으로 로그인된 스크린에는 페이스북에 가입하고 자신의 일상을 페이스북과 유튜브에 업로드되기도 하고, 파멜라의 암 재발 이후 그녀의 퇴원 일정이 컴퓨터 스케줄러에 가입되고 수정된다. 이 과정에서 눈에 띄는 것은 슬픔과 같은 감정이 전시될 수 없음을 재현하는 방식이다. 어머니의 퇴원이 미뤄진 후, 마고의 페이스북 뉴스피드에는 방학이 되어 친구들과 헤어짐을 아쉬워하는 다른 친구들의 메시지가 포스팅되어 있지만, 마고의 포스팅 창에는 커서만 깜박이고 있다. 이는 영화 후반부에 마고의 타살이 알려지면서 전반부에 마고와의 친분을 부정하던 친구들이 자신의 페이스북에 그녀의 죽음을 슬퍼하는 동영상을 올려 사람들의 주목을 받는 장면과 대조를 이룬다. 즉, 전시되는 (그리고 자본화되는) 자아의 문화 속에 포섭되지 않는 감정의 영역을 재매개한다.

또한, 디지털 미디어의 스크린 위에서 기억하기는 데이비드를 통해 감정으로부터 분리될 수 있는 이성적인 과정인 것처럼 재현된다. 파멜라의 죽음은 데스크톱 화면에서 추모 페이지에 선택된 그녀의 사진이 드래그 앤

드롭(drag and drop)되는 것으로 마무리된다. 그 후, 데이비드는 파멜라에 대해 기억하기를 꺼려한다. 그의 동생 피터가 파멜라의 검보 요리 레시피를 물어 보았을 때, 데이비드는 컴퓨터에 저장된 파일들을 검색하여 레시피 파일과 파멜라와 마고가 함께 김치 검보를 만들었을 때 녹화한 동영상 파일을 찾아낸다. 망설이다 잠시 동영상을 플레이하여 보던 데이비드는 이 동영상에 ‘검색 결과에서 숨기기’ 설정을 해 놓는다. 여기서 죽음은 기억하기를 멈춤, 즉 검색불가 이외 다른 방식으로 기억될 수 없음을 뜻하게 된다. 마고와의 휴대폰 문자 대화에서도 엄마라는 말을 쓰다 지워버린다. 데이비드에게 파멜라에 대한 애도는 불가능한 것처럼 보인다. 롤랑 바르트에 따르면, 상실감은 상실된 대상을 자기 자신으로 대체하는 멜랑콜리와 달리 그 무엇으로도 상실한 대상을 대체할 수 없다는 감정이다. “사진은 과거를 회상시키지 않는다. 그것이 나에게 미치는 효과는 파괴된 것을 복원하는 것이 아니라, 내가 보고 있는 그것이 분명히 존재했음을 증명하는 것이다”라는 그의 말처럼, 바르트에게 애도는 사랑의 대상을 복원하여 영원히 고정시키기는 것이 아니라 이미지의 대상이 현재 부재함을 일깨움으로써 상실을 현실로 받아들이고 동시에 이미지와 다른 대항 기억을 형성할 수 있는 시간을 만드는 과정이다.¹⁷⁾ 아내의 죽음을 그녀에 대한 파일을 검색 불가능한 상태의 정보로 설정하는 것은 애도의 과정 대신 상실감을 억제하면서 자신-이성으로부터 감정을 분리하면서 자신을 통제할 수 있음을 수행적으로 보여준다. 이는 마고의 친구 어머니나 동생 피터와의 통화에서도 파멜라의 죽음 이후 딸과 함께 잘살고 있다는 질문에 불편한 기색을 드러내며 매우 잘 지낸다고 답하는 장면들과 마고가 말없이 산으로 여행 간 줄 알고 화가 났을 때 분노로 가득한 장문의 문자 쓰지만 결국 지우고 대신 휴대폰이 연결되면 연락하라는 이성적인 문자를 보내는 장면에서도 드러난다. 이처럼, 컴퓨터 스크린 위에 재매개되는 다른 미디어 창들의 이미지

17) 롤랑 바르트, 『밝은 방: 사진에 관한 노트』, 김웅권 옮김, 동문선, 2006. 104쪽.

는 감정의 이성적(정보) 처리를 시각화하면서 동시대의 포스트휴머니즘적 주체성을 환기한다.

데이비드의 이성적 기억하기는 정보를 생산하고 검색하며 수집하는 행동으로 이어진다. 경찰에 마고의 실종을 알린 후 담당 수사관인 빅의 요청에 따라 데이비드는 컴퓨터 시스템 엔지니어인 데이비드는 마고의 친구들과 주변 정보를 파악하기 위해 마고의 소셜미디어 비밀번호를 어려움없이 알아내고 딸의 친구들에 대한 정보를 도표로 정리해서 파일로 저장한다. 경찰과 정보를 주고받으면서 그는 그가 할 수 있는 모든 것-은행 사이트에서 마고의 계좌 내역을 검색한다든지, 유료 사이트에서 마고에게 지속적으로 메시지를 남긴 10대 남자아이의 전화 번호를 알아내기 위해 결제를 하는 등-을 하면서 마고에 관한 정보를 수집한다. 동생 피터가 마고의 실종과 관련되어 있음을 눈치챈 데이비드는 당장 달려가 분노를 터트리는 대신 동생의 집에 CCTV를 설치하고 자신의 노트북에 심문 과정을 녹화하여 저장할 폴더 이름을 ‘증거’라고 타이핑한다.

그러나, 데이비드가 인터넷 창을 통해 보여주는 정보수집 능력은 서사적으로 강화된 자아의 능력이라기보다는 은밀히 통제되고 있는 정보의 흐름을 파악하는 대항적 능력, 즉 해커의 방식을 표출한다. 그는 인터넷을 통해 한계없이 정보를 모을 수 있는 것처럼 보이지만, 실상 담당수사관 빅에 의해 중요한 정보를 차단당하고 있다. 사실, 빅은 마고를 오랫동안 좋아했던 자신의 아들이 온라인 개인방송 사이트인 유캐스트에서 가짜 프로필을 만들어 마고와 친해졌으나 사고로 마고를 낭떠러지에 떨어지게 한 사실을 감추기 위해 이 사건에 자원하였다. 그녀는 데이비드에게 유캐스트에서 마고와 대화를 나눈 사람들을 만나보았으며 모두 알리바이가 있다고 전한다. 또한, 도로 CCTV에 찍힌 마고의 차량 영상 보내면서 마고의 가출 가능성을 말한다. 그리고, 빅은 자신이 조작한 마고의 위조 아이디 이미지를 데이비드에게 보내면서 마고가 신분을 세탁하고 그를 떠나려 했음을 믿게 하려고 애쓴다. 거의 설득당했던 데이비드는 우연히 마고의 동영상에 찍힌 숲이 마

고의 차량이 마지막으로 찍힌 곳에서 멀지 않은 곳을 알아낸다. 이후, 마고의 차가 근처 숲속 호수에서 발견되자, 빅은 마고가 떨어진 구역을 제외한 나머지 구역을 수색지역으로 설정한다. 그리고, 자신이 알고 지낸 마약 중독자에게 마고를 살해했다고 자백하는 영상을 찍게 하여 마고가 시체 없는 살인 사건의 주인공이 되게 한다. 그러나, 결국 데이비드는 빅이 그동안 자신에게 거짓말을 해왔다는 단서를 찾게 된다. 이와 같이, 개인적 일탈로 치환될 뻔한 딸의 가출은 사실상 부정확한 시스템의 문제로 전환되고, 데이비드는 접속과 탐색의 과정을 통해 빅으로 대표되는 시스템의 통제된 정보 흐름을 거스르면서 의도치않게 해커와 유사한 주체성을 보여준다.

동시에, 데이비드의 해커성은 개인의 문제는 개인 스스로 해결해야 한다는 책임감과도 연결되어 있다. 이 책임감은 켜켜이 쌓여있는 윈도우 창들이 끊임없이 클릭되고 실행되는 이미지로 전달된다. 이 과정에서 아버지가 딸의 개인정보를 마구 열어본다는 점에서 개인성을 침해한다. 따라서, 정보수집이라는 책임감은 인터넷에서 위장된 아이디로 친구 되기라는 문제와 함께 허술한 개인정보 보안의 문제로 귀결될 수도 있다. 그러나, 이 영화가 근본적으로 문제 제기하는 것은 개인의 확장된 정보수집 능력과 정보의 보안성이 아니라, 그 반대로 개인의 연약함을 드러낼 수 없음의 문제라고 생각한다. 이는 컴퓨터 스크린의 한계가 아니다. 컴퓨터 바탕화면에 어지럽게 저장된 파일들은 데이비드의 절박하고 초조한 마음을 표현하기도 한다. 즉, <서치>는 신자유주의 시대 포스트휴먼적 존재 방식이 이성적인 혹은 무감정한 상태가 아니라 개인의 연약함(vulnerability)을 드러낼 수 없는 상태라는 점을 보여준다. 이 연약함은 육체의 유한함과 연결되는데, 육체가 죽거나 사라질 때 개인의 연약함이 가장 잘 드러난다. 그리고, 이성적이고 논리적 추론이 아닌 딸의 외로움과 엄마에 대한 그리움을 이해하고, 공감해주지 못한 것에 대한 죄책감을 느낄 때 층층이 겹쳐진 창들 안에서 거짓의 단서를 발견한다. 페이스북에 마고와 함께 있다고 쓴 남자를 찾아가 주먹질할 한 데이비드는 빅으로부터 수사에서 빠지라고 통보를 받는다. 그가 이렇게

자신의 감정을 드러내고 난 후, 인터넷에 올라온 마고의 차량 내부의 사진을 다시 검토하면서 피터와 마고의 실종이 관련이 있을 수 있다는 단서 발견한다. 또한, 마고가 살해당했다는 소식을 듣고 통곡한 후, 마고의 추모식을 위해 온라인 장례서비스에 영상을 업로드하는데, 이 과정에서 마고가 어린시절 자신을 최고의 아빠라고 부른 영상을 삭제하면서 데이비드의 죄책감을 보여준다. 이 연약함이 표출된 후 그는 우연히 마고의 유캐스트 친구인 'fish-n-chips(빅의 아들이 만든 아이디)'가 위조된 아이디라는 사실을 알게 된다. 이처럼, 데이비드는 자신의 연약함을 표출하면서 주어진 과거의 정보를 다르게 마주할 수 있게 되는 것이다. 따라서, <서치>는 포스트-시네마적 미디어 창들을 활용하여 이성과 논리로 작동되는 컴퓨터 스크린 공간이 구성하는 포스트휴먼적 주체성이 포섭하지 못한 감정의 영역과 다르게 기억하기를 통한 해커적 가능성을 보여준다.

6. 결론

이 글은 신자유주의 시대 포스트휴먼 주체성을 검토하면서 영화 속 포스트-시네마적 미학의 가능성을 논의해 보았다. 컴퓨터를 비롯한 새로운 미디어 기술의 발달은 인간에게 확장된 인지 능력과 더불어 네트워크를 통한 정보 수집능력을 증대시키면서 육체로 대변되는 기존의 사회문화적 한계를 뛰어넘는 포스트휴먼적 감각과 삶의 양식을 제공하였다. 그러나 탈신체화되고 이성적이며 자유로운 포스트휴먼의 경험은 시대와 역사를 초월한 자유주의에 입각한 포스트휴머니즘 논의로 이해하는데 한계가 있다. 가상과 실재는 더이상 분리되어 있거나 대립하는 것이 아니라 주체의 현실을(경합하거나 보완하면서) 구성하는 시공간으로 동시대 문화 논리와 절합한다. 특히, 네트워크를 통한 포스트휴먼 주체는 페이스북의 예가 단적으로 보여주듯이 경영자 정신을 바탕으로 자본으로서의 감정과 정보로서의 신

체를 강조하면서 구성된다. 다시 말해, 동시대 미디어 문화 속에서 신자유주의와 포스트휴먼 주체성이 만나고 있음을 발견할 수 있다. 영화 <언프렌디드>와 <서치>는 다양한 미디어 창들을 컴퓨터 스크린을 통해 재매개하면서 이 신자유주의적 포스트휴먼 주체성을 마주하게 한다. <언프렌디드>는 끊임없이 접속하며 업데이트를 통해 자기가치를 만들어내야 하는 동시대 인정투쟁의 문화 속에서 끈질기게 살아남는 데이터로서 좀비적 주체의 복수극을 통해 연결의 자유로움 뒤에 숨은 비연결의 불가능성과 그 폭력성을 폭로한다. <서치>는 자유로운 정보 생산과 검색이 가능한 컴퓨터 스크린과 그 가능성이 제공하는 기억의 양식을 시각화하면서, 이성과 논리에 포섭되지 않는 기억의 양식 즉 감정을 통한 접근의 가치를 드러낸다. 그리고 이것은 은밀히 통제되는 정보의 흐름을 거스르는 해커적 주체의 가능성으로 연결된다. 결국, 포스트-시네마적 스크린의 경험을 미학적 전략으로 사용하는 영화들은 신자유주의라는 동시대적 주체성과 마주하게 하고, 다르게 기억하기를 요청하면서 새로운 주체의 가능성을 보여준다. 이처럼, 포스트-시네마적 미학은 동시대 문화 논리와 접속하면서 주체성의 구성에 대한 더욱 면밀한 논의를 가능하게 한다고 할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 단행본

- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 생각의 나무, 2004.
- 롤랑 바르트, 『밝은 방: 사진에 관한 노트』, 김웅권 옮김, 동문선, 2006.
- 올리비에 브이롤, 『디지털 자아: 인정과 소외』, 『WEST END 베스텐트 2013/1』, 연구모임 사회비판과 대안 편저, 사월의 책, 2013, 211~237쪽.
- 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트 휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학 정보 과학의 신체들』, 허진 옮김, 플래닛, 2013.
- Chun, Hui Kyong Wendy. *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*,

The MIT Press, 2016.

Crary, Jonathan. *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso, 2014.

Danson, Shane and Leyda, Julia. "Perspectives on Post-Cinema: An Introduction," in *Post Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, eds. Shane Danson and Julia Leyda, Reframe books, 2016.

Friedberg, Anne. *The Virtual Window*, The MIT Press, 2006.

Galloway, Alexander. *The Interface Effect*, Polity, 2012.

Illouz, Eva. *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*, Polity, 2007.

2. 논문

이수진, 『개인화된 영상-Searching의 이미지 기억과 라이브스트리밍』, 『기호학연구』 제59집, 2019, 181~205쪽.

이주봉, 『디지털 테크놀로지 시대의 영화 커뮤니케이션 전략으로서 미장아담: <킹 아서: 제왕의 검>과 <서치>를 중심으로』, 『영화연구』 80, 2019, 79~120쪽.

A°kervall, Lisa. "Networked selves: Ryan Trecartin and Lizzie Fitch's postcinematic aesthetics," *Screen* 57:1, Spring 2016, pp.35~51.

Deleuze, Gilles. "Postscript on the Societies of Control," *October* Vol. 59 Winter, 1992, pp.3~7.

Li, Jinying. "From Superflat Windows to Facebook Walls: Mobility and Multiplicity of an Animated Shopping Gaze," *Mechademia* 7, 2012, pp.203~221.

Tudor, Deborah. "The Eye of the Frog: Questions of Space in Films Using Digital Processes," *Cinema Journal* 48, No.1, Fall 2008, pp.90~110.

3. 인터넷 기사자료

Siege, Tatiana. "Screen Life" Films May Be the Next (Cheap) Genre Craze," *The Hollywood Reporter*, August 23, 2018. <https://www.hollywoodreporter.com/news/screen-life-films-may-be-next-cheap-genre-craze-1136510>

Abstract

The Post-Cinematic Aesthetics and The Posthuman
in the Age of Neoliberalism
- *Unfriended* (2014) and *Searching* (2018) -

Park, Mi-Young*

This article explores the possibilities of the post-cinematic aesthetics in 'screen-life' genre films in relation to posthuman subjectivity in the neoliberal era. The advancement of new media technologies including computers offers the modes of being a posthuman beyond socio-cultural boundaries represented by the body, as enhancing human cognition and increasing the capability of gathering and managing information through networks. The dematerialized, rational, and autonomous modes of being a posthuman speak of the emergence of a new subjectivity in the age of neoliberalism more than the posthuman based on liberal humanism transcending historical and cultural contexts. The virtual and the real are neither separate nor opposite. Rather, they offer the posthuman spatiotemporality articulated with contemporary cultural logic while competing and complementing each other. As Facebook users show, posthuman subjectivity is constructed as the entrepreneur with an emphasis on the value of emotions as capital and the value of the body as information in the networks. In other words, posthuman subjectivity meets the neoliberal ethic in the contemporary media environment. In terms of the neoliberal posthuman subjectivity, I will examine *Unfriended* (2014) and *Searching* (2018), which can be categorized as "screen-life" genre films remediating the visual modes of computer screens. The analysis of these two films will help us encounter the neoliberal ethic in the post-cinematic experiences and suggest a new subjectivity through

* Lecturer, Hanshin University

open modes of remembering and freedom from the imperative of incessant self-management.

Keywords: post-cinema, posthumanism, the neoliberal ethic, subjectivity, connectivity, memory

<필자소개>

이름: 박미영

소속: 한신대학교

전자우편: myfair77@gmail.com

논문투고일: 2020년 1월 29일

심사완료일: 2020년 2월 25일

게재확정일: 2020년 2월 25일

